

Representaciones urbanas de la ciudad de Caracas en el arte secuencial

Douglas Miguel Llanos M.
Universidad Simón Bolívar
dllanos@usb.ve

Resumen

El arte secuencial o cómic como se le conoce popularmente, desarrollado inicialmente por los dibujantes europeos Wilhem Busch y Rudolf Topfer, entre otros, permite obtener un registro escrito-visual de las diferentes percepciones de la ciudad, tanto en su forma urbana como arquitectónica, así como de la composición social de sus ciudadanos. En el caso latinoamericano, y particularmente en las ciudades venezolanas, aunque es una empresa incipiente en comparación con las industrias americanas y europeas pero con estilo propio, refleja con fuerza y claridad cada componente de dinámica urbana latinoamericana. Tal es el caso de Fonseca que con el "Ranchito" presenta el día a día de aquellos que viven en los barrios o asentamientos urbanos espontáneos; o "El magistrado" de Julio López Hallaco (1936-2006), personaje caricaturesco inspirado en el dictador venezolano Gómez.

Palabras clave: arte secuencial, ciudad, seguridad ciudadana.

Abstract

The sequential art was developed initially by Wilhem Busch and Rudolf Topfer, european draftsmen, obtaining different perceptions of the city, in his urban and architectural form, as well as of the social composition of his citizens. In the Latin-American sequential art, and particularly in the Venezuelan cities, it reflects strongly and clarity every component of the urban Latin-American dynamics. Such it is Fonseca's case that with the "Ranchito" he presents day after day of those that live in the neighborhoods or urban spontaneous accessions; or "El magistrado" of Julio Lopez Hallaco (1936-2006), comical personage inspired by the Venezuelan dictator Gómez.

Key words: sequential art, city, civil safety.

Introducción

Roman Gubern sostiene en *El lenguaje de los cómics* (1972) que el arte secuencial —o cómics— constituye un medio expresivo que como parte de la familia de los medios de comunicación nace de la integración del lenguaje icónico con el literario, ya que combina imágenes y texto para narrar o presentar una historia, real o imaginaria.

Krieger sostiene que durante la Edad Media las imágenes sirvieron para reforzar el mensaje de las Sagradas Escrituras: “Las imágenes contienen el potencial expresivo que ayuda a remarcar el mensaje religioso de la oración en la memoria colectiva” (Krieger, 2006, p. 63), como puede observarse en los grabados e ilustraciones de las *Biblias Pauperun* del siglo XIV, que no sólo servían para transmitir el evangelio sino también para educar a las colectividades analfabetas.

En la Europa de finales del siglo XIX, Richard Felton Outcalt trabajaba en un método de narración visual que combinara imágenes y textos, sin embargo, el arte secuencial moderno nació en 1897 bajo el patrocinio de William R. Hearts, dueño del *New York Journal*, donde se publicaban las aventuras de *The Katmenjammer Kids*, con la idea de facilitarle al lector la lectura de la historia por medio de gráficas que reforzaran la comprensión de su mensaje humorístico.

De esta manera, se puede apreciar que la aparición del cómic está ligada al florecimiento del periodismo ilustrado, en palabras de Gubern: “...como un arma publicitaria más en la encarnizada competencia comercial entre dos magnates de la prensa de Nueva York: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearts” (Gubern, 1972, p. 15).

En el arte secuencial la arquitectura cumple un papel fundamental en/para la asignación del carácter de la historia y sus personajes, bien sea en la selva como en ciudades o planetas inexistentes. Un ejemplo de esto es *The Spirit* (1940-1952) de Will Eisner (1917-2005), que muestra a la *Central City* como un laberinto, de hecho el mismo *Spirit* es un ser subterráneo, su nombre real es Dennis Colt, un detective dado por muerto que vive en una especie de cripta-laboratorio.

“En lugar de la oposición entre el héroe luminoso y la oscuridad, *Spirit* es un intercesor entre los dos mundos” (De Santis, 2004, p. 28). *Central City* es la ciudad de los suburbios segregados y ruinosos, dominados por el hampa y el crimen, cuyos actores centrales son personajes típicamente urbanos (ladrones, policías y prostitutas).

Asimismo, pueden trazarse los antecedentes del uso de la arquitectura en el arte secuencial en las historias de *Little Nemo in Slumberland* (1904-1909) de Winsor McCoy, quien representó las aventuras de Nemo en la ciudad imaginaria de Slumberland, donde combina varios estilos como el bizantino, el neogótico, el chino, el románico, el gótico y el renacentista, entre otros, y que poco a poco se van metamorfoseando hasta transformarse en la misma ciudad de Nueva York¹.

En casi todas sus viñetas, McCoy presenta vistas generales de la ciudad, con sus puertos marítimos a lo lejos que permiten establecer un claro límite urbano. La ciudad imaginaria de Slumberland tiene grandes avenidas, plazas y parques, edificios civiles y simbólicos, puentes y elevados, estaciones de ferrocarril y fábricas típicas de las ciudades dinámicas industrializadas en pleno crecimiento y densificadas. Estas imágenes, puras y modernistas, transmiten una especie de optimismo por el desarrollo del siglo XX, con sus beneficios económicos y culturales.

Para Peter Krieger, los cómics son un arte primordialmente urbano popular, donde la ciudad moderna es expresada generalmente como un ambiente peligroso, denso, tecnológico y de muchas relaciones, donde justamente esa "...movilidad, densidad y heterogeneidad son características de la metrópolis..." (Krieger, 2006, p. 69), ámbito que fue magistralmente representado por Fritz Lang, director de la película del mismo nombre, realizada en 1972 y que permitió a la población europea que no podía viajar al Nuevo Mundo —al igual que en las aventuras de *Little Nemo in Slumberland*— conocer la modernidad y cultura urbana norteamericana en todas sus facetas: las calles, la oficina, la vivienda y la diversión.

Ciudades violentas ¿ciudades imaginarias?

Durante la década de los treinta, Estados Unidos atravesaba lo que se conoce como la Gran Depresión y que fue el escenario para la aparición de personajes

¹En este sentido, la ciudad de Nueva York es la imagen de la modernidad metropolitana por excelencia.

como Dick Tracy (1931) y Tarzán de la selva metropolitana², quien ordena el caos y la violencia urbanas con justicia (Krieger, 2006).

En ese sentido, para Eisner el dominio del hampa sobre *Central City* es tal, que algunas veces se justifica la aparición de personajes como *The Spirit* (1939), quien la defienden casi con los mismos métodos de los malhechores, en ocasiones desdibujando la línea que separa el bien y el mal³. *The Spirit* surge en contraposición a personajes como *Superman* (1936) de Jerry Siegel y Joe Shuster, representación de la belleza aria, un ser casi divino venido de los cielos que, sin explicación alguna, imparte justicia divina, decidiendo quién es bueno y quién es malo en la peligrosa moderna ciudad de Metrópolis. Este caso particular es emblemático ya que desde su primera aparición representó la esperanza de una generación maltratada por los efectos de la depresión económica de la época, el ideal de un súper hombre luchando por lo bueno sirvió como instrumento pedagógico para las masas urbanas (Krieger, 2006).

No sólo *Central City* de *The Spirit* es una ciudad peligrosa, en 1939 Bob Kane y Bill Finger crearon *Gotham City* —hogar de Batman— inspirada en el lado oscuro de Nueva York, introduciendo la idea de la inteligencia humana como medio para lograr la salvación de la sociedad contemporánea. La sociedad es percibida como crítica y deshumanizada, violenta y psicológicamente enferma, donde los criminales no son simples ladrones, sino psicópatas y lunáticos como el *Joker*, *Two Faces* y el *Scarecrow*; quienes una vez capturados no son llevados a una cárcel común y corriente sino a *Arkham Asylum*, una institución mental de máxima seguridad.

Y qué decir de la ciudad imaginaria de *Basin City* creada por Frank Miller en *Sin City* (1992-1999), donde sus personajes: policías corruptos, asesinos a sueldo y prostitutas —seres urbanos alejados del héroe idealizado—, se enfrentan cada vez más a situaciones ilícitas que ponen a prueba su propia moralidad.

²Edgard Rice Burrough (1875-1950), en *Tarzan of the Apes* (1912), expresa su descontento ante la aristocracia británica por medio del realce de las virtudes de la vida natural no humanizada, como crítica a la sociedad posvictoriana.

³Vale la pena en este punto mencionar su obra más urbana *La Avenida Dropsie* (1995), donde aborda un siglo entero de la vida y muerte de un barrio del Bronx donde Eisner revela la condición humana de sus habitantes.

Las ciudades latinoamericanas en el arte secuencial

Lentamente los países latinoamericanos comenzaron a producir sus propios personajes e historias con un enfoque inicialmente humorístico, por ejemplo *Avivato* (1953-1978) y *Ramona* (1930) de Lino Palacio; *Los otros yo del Doctor Merengue* (1955-1960) de Guillermo Divito, y *Mafalda* (1962-1972) del argentino Joaquín Lavado, alias Quino. Posteriormente aparecerían *Kalimán, el hombre increíble* (1963) de Rafael Navarro y Modesto Vázquez; *Fantomas* (1969) de Pierre Souvestre y Marcel Allain; *Las Chambeadoras* y *Memín Pinguín* (1943) de Yolanda Vargas, y *Condorito* (1949) de René Ríos. Ahora bien, este último personaje es emblemático, ya que es creado por el dibujante chileno como respuesta en contra de los prejuicios norteamericanos hacia los latinos, particularmente en el film *Saludos amigos* (1949) de Disney, donde el país de Chile es representado por un pequeño avión bimotor que apenas sabía volar y no podía pasar la Cordillera de Los Andes (Salazar, 2007).

En Venezuela los primeros cómics llegaron de mano de Julio López (1936-2006), alias Hallaco, con la publicación de *Historia del petróleo* (1971) en el diario regional *El Carabobeño*, y quien posteriormente crearía el *Capitán Guayana* (1972), personaje:

venezolano de pura cepa, de rasgos muy varoniles e inteligencia abierta a los cuatro puntos cardinales que tenía su guarida en las entrañas del Cerro El Ávila (...) que combate el mal y defiende la ecología y su misión es luchar por un mejor planeta, sin contaminación, sin guerras, sin odios, a regalar paz, amor y abundancia... (Rodríguez, 2007, pp. 16 y 17).

Este superhéroe es la primera incursión del arte secuencial venezolano en la ciencia ficción a fin de buscar un personaje que acercara al lector a los valores nacionales, como su propio nombre lo describía. En su primera edición, el héroe imaginario posa en la ciudad de Caracas con el Distribuidor La Araña, símbolo de la modernidad urbana.

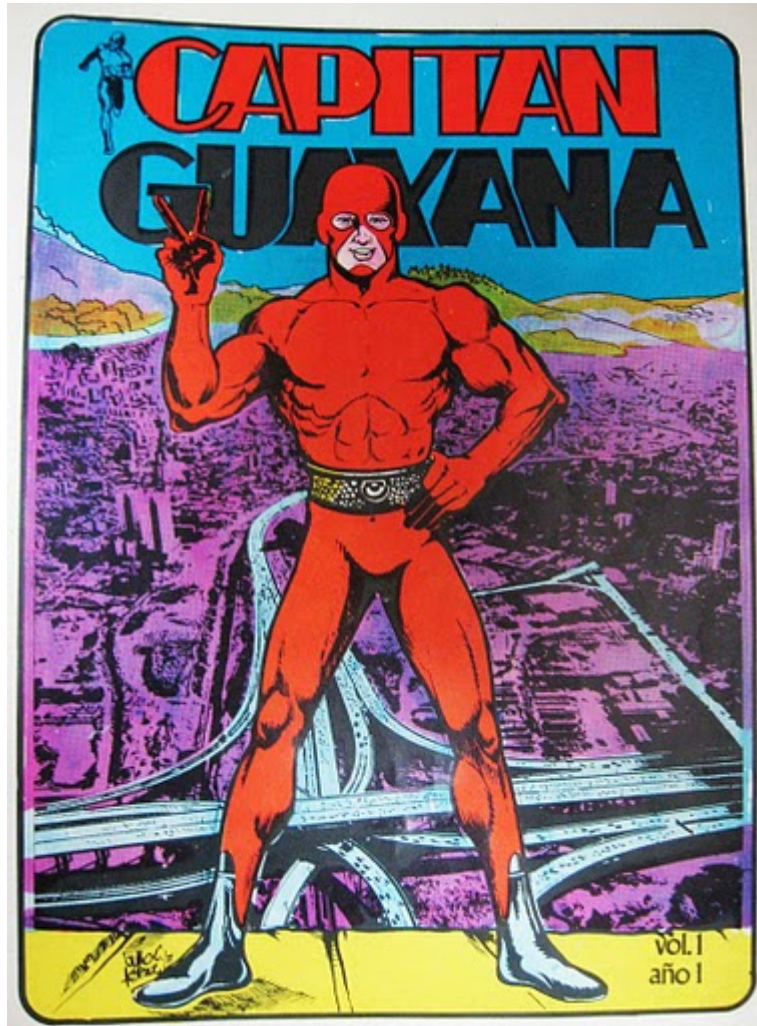


Ilustración 1. Portada del primer número de *Capitán Guayana* de Julio López (Rodríguez, 2007).


Paralelamente, sería creado otro personaje totalmente opuesto al Capitán Guayana, *El Magistrado*, inspirado en el dictador venezolano Juan Vicente Gómez (1857-1935) acompañado de algunos políticos de turno, militares de trincheras, genios imbéciles, adulantes, golpistas y pedigüeros que revoloteaban al Magistrado. Historia de claro tinte humorístico, pero que a su vez trataba los problemas cotidianos del venezolano de manera sutil y sarcástica, es decir, los aspectos más relevantes de la sociedad contemporánea.



Ilustración 2. Portada de *El Magistrado* de Julio López.

Tiempo después aparecerían *Martín Valiente* de Armando Couto y Aníbal Mariscal (1977), *Tuk y su dinosaurio* de Giambattista Russo (1976), *El Náufrago* de Jorge Blanco (1980), *Lolita* (1974) de Alberto Vivanco; historias cortas de tipo humorístico que reflejaban la ingenuidad y chispa venezolanas (Herrera, 2009). Otros ejemplos icónicos son *Lolita* y *Panchita*, las cuales ha sido absorbidas por la cultura urbana venezolana, y en particular por los asiduos compradores de los números de billetes de lotería, quienes creen ver en sus trazos los números ganadores del día.

S DE AYER LUNES 06/09/2010



¿VAS A SEGUIR MUCHO FATO DICRIENDO
TONTERÍAS, POCHOLITO? EMPIEZO A
TENER HAMBRE.

<p>TRIPLE LEON Sorteo 12:30 PM A- 592 B- 757 Trip. 409 Sagitario. Sorteo 4:30 PM A- 868 B- 233 Trip. 036 Aries. Sorteo 7:30 PM A- 156 B- 432 Trip. 680 Sagitario.</p> <p>NUESTRO TRIPLE Sorteo 12:30 PM A- 643 B- 503 Trip. 350 Cáncer. Sorteo 4:30 PM A- 575 B- 405 Trip. 697 Acuario. Sorteo 7:30 PM A- 891 B- 132 Trip. 073 Géminis.</p>	<p>Chance Esteras Sorteo: 1:00 PM A- 185 B- 163 Astr. 576 Tauro. Sorteo: 4:30 PM A- 023 B- 075 Astr. 953 Cáncer. Sorteo: 8:00 PM A- 783 B- 048 Astr. 235 Géminis.</p> <p>TRIPLE TACHIRA Sorteo 12:00 PM A- 762 B- 389 Zod. 505 Capricor. Sorteo 9:00 PM A- 069 B- 822 Zod. 659 Acuario.</p>	<p>Lotería del Zulia Sorteo 12:00 m A- 896 B- 754 Trip. 615 Libra. Sorteo 7:00 pm A- 486 B- 729 Trip. 249 Escorpio.</p> <p>Triple Coro Sorteo: 12:00 PM A- 560 B- 742 Sorteo 7:30 PM A- 873 B- 304</p> <p>Triple Zamorano Sorteo: 11:30 am Triple- 854 Astr. 230 Sagitario Sorteo: 4:00 PM Triple- 728 Astr. 637 Leo. Sorteo: 7:00 PM Triple- 270 Astr. 765 Libra.</p>
---	---	--

Ilustración 3. Panchita como personaje popular de los juegos de azar.

Durante la década de los ochenta aparecerían, en las páginas de la revista infantil *Meridianito*, las aventuras de *El Guardián* de Juan Medina, historia ambientada en la Caracas del siglo XXI. *El Guardián* —además de ser un medio didáctico para enseñar al lector sobre astronomía, geología y otras ciencias en general— luchaba contra las amenazas extraterrestres de Dar Krimen quien intentaba conquistar el posapocalíptico “Valle de los Desesperados”. En los encabezados de cada aventura se apreciaba una vista general de la ciudad, dominada por las torres del Parque Central, el Centro Simón Bolívar, el edificio de La Previsora y con El Ávila como telón de fondo — todos, hitos de la imagen urbana de la ciudad capital—.



Ilustración 4. Encabezado y viñetas de *El Guardián* de Juan Medina (*Meridianito*, 13 de septiembre de 1987).



Ilustración 5. Viñeta de *El Guardián* donde se observa la torre La Previsora de Caracas (*Meridianito*, 6 de septiembre de 1987).



Ilustración 6. Viñeta de *El Guardián* donde se observan los barrios de Caracas (*Meridianito*, 20 de septiembre de 1987).

En 1993 fue creado *El Patriota* de Omar Cruz, también autor de *El Ranchito* (1989-2003), personaje del populoso sector de Catia, uno de los barrios más pobres de Caracas, que representa a un superhéroe indestructible que combatía las fuerzas oscuras de la oligarquía armado sólo con un bat de béisbol (en referencia al beisbolista venezolano Andrés Galárraga). “Vestido con mallas, capa, playera ajustada sin mangas y una máscara que sólo deja ver la barbilla, el personaje hace justicia por propia mano, pues en la historieta está por encima de las autoridades responsables de impartir justicia” (Sánchez, 2004).

El Patriota, como cualquier héroe del arte secuencial, posee un *alter ego* a fin de ocultar su identidad real: técnico en computación que decidió tomar la justicia en sus manos a raíz del asesinato de su esposa e hijo durante un asalto a mano armada. Al combatir a corruptos y delincuentes de la ciudad recita artículos de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, promulgada por el presidente Hugo Chávez en diciembre de 1999, de quien es amigo en secreto al igual que su creador.



Ilustración 7. *El Patriota* de Omar Cruz.

Con la llegada del nuevo milenio aparecerían otros personajes como *La Yuleizi* (2003) de Jesús Torrealba, una nueva especie de heroína urbana latinoamericana sin superpoderes ni antifaz, estereotipo de las chicas venezolanas de bajos recursos, “una amazona a tiempo completo y como tal pelea con rateros, huelepegas, sádicos, gozones, piedreros,... e incluso policías matraqueros” (Torrealba, 2005, pp. 23 y 24). Esto marca un cambio profundo en el perfil de los villanos —pues ya no son las amenazas extraterrestres con superpoderes ni el crimen organizado, sino una representación de los peligros a que se enfrentan día a día los ciudadanos— y de los héroes —personas comunes y corrientes como cualquier caraqueño más— de la ciudad.



Ilustración 8. *La Yuleizi* (2003) de Jesús Torrealba.

Sin embargo, hay una realidad más cruda reflejada en el arte secuencial: la violencia e inseguridad urbanas. En el caso venezolano, según cifras estadísticas publicadas por el Programa Venezolano de Educación-Acción en Derechos Humanos (PROVEA), en 2006 se registraron 2 218 homicidios en Caracas, lo que equivale a una tasa de 107 víctimas por cada 100 000 habitantes durante este periodo. Para 2007, según estadísticas del Cuerpo de Investigaciones Científicas, Penales y Criminalísticas, hubo 3 639 homicidios, lo cual es un aumento alarmante y significativo.

Durante 2009 se reportaron en el país 13 985 casos (49 homicidios por cada 100 000 habitantes), cantidad que aunque inferior a la del año anterior de 14 584 (52 homicidios por cada 100 000 habitantes), es sumamente alarmante pues de hecho ubica a Venezuela en los primeros puestos del ranking en la

región, muy por encima de Colombia con una tasa de 32 homicidios por cada 100 000 habitantes (INCOSEC, 2010, p. 4).

En un estudio presentado en enero de 2010 por el Consejo Ciudadano para la Seguridad Pública y la Justicia Penal, se determinaron las ciudades más violentas del mundo, donde los primeros cinco lugares están ocupados por urbes latinoamericanas: Ciudad Juárez (México), San Pedro Sula (Honduras), San Salvador (El Salvador), Caracas (Venezuela) y Guatemala (Guatemala). Según cifras suministradas por el Ministerio para el Poder Popular del Interior y Justicia, se estimó una proporción de 94 muertes por cada 100 000 personas.

Debido al recrudecimiento de la violencia urbana los ciudadanos abandonan espacios públicos de encuentro, sobreutilizan otros semiprivados de consumo y limitan cada vez más sus derechos, son testigos y partícipes de un desmejoramiento acelerado de su calidad de vida, ya que la mayoría de los caraqueños, según algunas encuestas de opinión, ha experimentado estos sentimientos en sus lugares de trabajo, en la calles de su comunidad y hasta en los medios de transporte público y privado (INCOSEC, 2010, p. 13).

La creciente sensación de violencia e inseguridad repercute en el comportamiento ciudadano donde “la urbe, de alguna manera, se convierte en un reclamo que salta por todas partes, es una desconfianza general que traza barreras invisibles para la mayoría” (González, 2008, p. 23). Esto se registra en un gran número de las encuestas de opinión públicas que coinciden en que la delincuencia es considerada como el principal problema, no sólo en las ciudades, sino también en el resto del país.

Este miedo e inseguridad urbana se puede observar en los trabajos de la nueva generación de artistas venezolanos como Rodolfo Hernández, en cuya obra se refleja una realidad perturbadora. Así como en los relatos cortos *Lobos & Conejos* (2005) donde la víctima y el victimario intercambian roles; *Las Latas* (2005), en el cual dos mendigos se enfrentan en una batalla campal al estilo *Matrix* por una simple lata vacía de aluminio o *2x6* (2008), en donde una madre soltera al volante pretende que su hijo se aprenda la tabla de multiplicar mientras intenta defenderse —arma en mano— de los asaltantes motorizados que los asedian.



Ilustración 9. Lobos & Conejos (2005) de Rodolfo Hernández.



Ilustración 10. Las latas (2005) de Rodolfo Hernández.



Ilustración 11. 2x6 (2008) de Rodolfo Hernández.

Otros dibujantes de cómics han reflejado tal violencia urbana en historias como *¡Conciudadano!* (2005) de José Lara, donde el personaje se enfrenta a una tensa situación de asalto armado que se resuelve no generando más violencia sino a través del diálogo; *Yare Devil* (2005) de José García, donde el héroe disfrazado del traje típico de Diablo Danzante de Yare es atacado por unos habitantes de los barrios al confundirlo con una cabra; *La parada* (2007) de Felipe Rodríguez, que representa las disputas cotidianas entre estudiantes y conductores del transporte público por no querer recibirles el “pasaje preferencial estudiantil”; *El Súper Alzao* (2009) de José García, un antihéroe violento y nada ético, y *La ciudad de las noches rojas* (2009) de Frank Vioria, historia muy impactante donde dos jóvenes son abatidos por policías corruptos quienes posteriormente los acusan de narcotraficantes.



Ilustración 12. ¡Conciudadano! (2005) de José Lara.



Ilustración 13. Yare Devil (2005) de José García.



Ilustración 14. *La ciudad de las noches rojas* (2009) de Frank Vioria.

Consideraciones finales

Al realizar este breve recorrido por el arte secuencial latinoamericano, es posible observar cómo lentamente la temática fue cambiando de visiones futuristas, optimistas y hasta ingenuas de la situación urbana, a temas más oscuros y de denuncia como los cómics norteamericanos durante la década de los treinta —época de la Gran Depresión— con personajes como *The Spirit* de Will Eisner, *Superman* de Siegel y Shuster y *Batman* de Kane y Finger, entre otros, donde puede observarse también cómo la ciudad dejó de ser un simple escenario de fondo, para configurar y darle sustancia a las tramas planteadas; es decir, las historias ya no giran en torno a personajes alejados de la condición humana, ahora son un reflejo de las sociedades contemporáneas.

En el caso de la urbe caraqueña los héroes evolucionaron (¿o acaso involucionaron?) desde el *Capitán Guayana* y *El Guardián* de Juan Medina, hasta *El Patriota*, *La Yuleizi* y *El Súper Alzao*. En algunas historias se presentan personajes desconocidos y sin nombre que, de alguna manera, permiten al lector identificarse con sus realidades y fantasear con resolver las situaciones como en la ficción.

El arte secuencial producido en Venezuela también ha servido como espacio de denuncia y manifestación de la sensación de miedo e inseguridad que a diario experimenta el ciudadano caraqueño, emociones que se transforman en algunos casos en violencia y, en otros, en el abandono de los espacios públicos para esconderse en sus viviendas y en centros comerciales “más seguros y vigilados”. Como diría Paulo Virilo: “La escena urbana en los cómics no es menos ficticia que nuestra sociedad actual; al contrario, es su transcripción brutal” (Krieger, 2006, p. 87)

Bibliografía

- De Santis, P. (2004). *La historieta en la edad de razón*. Buenos Aires: Paidós Postales.
- González, D. (2008). “La urbe de los sucesos”, en la revista *Comunicación*, Segundo Trimestre, núm. 142. Caracas: Estudios Venezolanos de Comunicación.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- INCOSEC (2010). *La situación de seguridad en Venezuela. Primer trimestre 2010*, Caracas: INCOSEC.
- Krieger, P. (2006). *Paisajes urbanos. Imagen y memoria*. Mexico: Universidad Nacional Autónoma de Mexico.
- Rodríguez, S. (2007). “Reseña bibliográfica de Julio Lopez *Hallaco*” en la revista *Venezuela en Cómic* N° 2. Caracas: CONAC- Fundación Libros sin Frontera.
- Romero Herrera, F. A. (19 de septiembre de 2009). “La historieta del cómic venezolano”, recuperado el 15 de mayo de 2010, http://www.angelfire.com/comics/latinoamerica/personajes_de_la_historieta.html.
- Salazar, A. (24 de julio de 2007). “Una aproximación al mundo de la historieta y su innegable trasfondo ideológico”, recuperado el 15 de agosto de 2009, www.rebellion.org/docs/54535.pdf.
- Sánchez, A. (2004). “López, como Hugo Chávez, lanza cómic anticomplot” en el diario *El Nacional*, 1° de julio de 2004.
- Torrealba, J. (2005). “La Yuleizi” en la revista *Venezuela en cómics* N° 2. Caracas: CONAC- Fundación Libros sin Frontera.